KOMBAT KORNER

Witam w przedostatnim przed wakacjami wydaniu KOMBAT KORNER. Dzisiejsze premiery to TOSHINDEN 3, TOSHINDEN KIDS, X–MEN: COTA, IRON & BLOOD oraz STREET FIGHTER 3 (wreszcie w salonach gier!). W chwili pisania tych słów mam jednego pewniaka na przyszły miesiąc: WAR GODS. Prototyp MORTAL KOMBAT 4 przeszedł długą drogę z salonów gier aż do domów, za miesiąc pełna recenzja oraz pierwsza część ciosów specjalnych dla PeCetowej konwersji, bowiem wersja testowa gry leży już na moim biurku. Na pierwszy rzut oka zapowiada się po prostu wspaniale...

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3: THE FINAL BATTLE

W 1995 roku, gdy PlayStation rozpoczynała swój triumfalny pochód przez japońskie sklepy, pierwsza część BATTLE ARENA TOSHINDEN była jedną z najczęściej kupowanych gier. Szła łeb w łeb z RIDGE RACER, prześcigając o 3 długości pierwszą odsłonę turnieju TEKKEN. Dobra to była gra, bo mógł w nią pograć właściwie każdy, niezależnie od preferencji, brakowało jej jednak głębi obecnej w innych trójwymiarowych mordobiciach. Po sequelu spodziewaliśmy się czegoś więcej, jednak oprócz poprawionej grafiki BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 nie wniosła niczego nowego do tematu i szybko zmarła. W połowie 1997 roku na rynek wkracza trzecia część cyklu zatytułowana BATTLE ARENA TOSHINDEN 3: THE FINAL BATTLE, wreszcie niosąca radykalne zmiany i oferująca graczom więcej zabawy.

W grze pojawiają się aż 32 postaci, częściowo znane z poprzednich turniejów. Powraca dziesięcioro wojowników, aby jeszcze raz stanąć do walki o tytuł najlepszego (Eiji, Kayin, Ellis, Gaia, Chaos, Rungo, Duke, Tracy, Mondo, Sofia), dzielnie towarzyszy im osiemnastka nowych postaci (Nagisa, David, Shikuku, Bayhou, Leon, Ten Count, Atahua, Tau, Shultz, Adam, Balga, Rachael, Toujin, Zola, Vermillion, Judgement, Miss Til i Culling) podzielonych według kryteriów znanych z TEKKEN 2. W ukryciu czeka też czworo bossów (znany już Sho oraz Abel, Veil i Naru). Wydaje się też, że centralną postacią w FINAL BATTLE jest Vermillion (wyeksponowany również na okładce i w intro). Autorzy pozwolili sobie tym razem na daleko większą swobodę włączając do mordobicia powykręcanych osobników z piłami spalinowymi, karabinami i granatami. Co najważniejsze, udało im się połączyć to wszystko bez specjalnych przegięć – strzelający z pistoletu Nagisa wcale nie ma przewagi nad walczącą przy pomocy swoich sztyletów Ellis.

Wersja Super Deformed wzorowana na VF Kids

TOSHINDEN 3 w niewielkim stopniu przypomina pierwowzór. Twórcy zaczerpnęli pełnymi garściami z dwóch salonowo–domowych hitów: TEKKEN 2 i FIGHTING VIPERS (kilkunastociosowe combosy sypią się co kilka sekund). Nie zapomniano o dominujących w dwóch poprzednich częściach cyklu „tanich chwytach" takich, jak Overdrive czy Desperation Move – dodano nawet kilka nowych sekwencji w postaci Rage Attack, Soul Bomb, Reversal czy Chain Combo. W TOSHINDEN 3 combosy są podstawą gry, a wykonuje się je lekko, łatwo i przyjemnie. Bez trudu początkujący gracz odpali pięciociosową serię, zaś po kilku godzinach treningu – „dycha" murowana. Bardzo często ekran błyska dziesiątkami wybuchów, ale taki jest właśnie urok tej gry. Wyeliminowano za to możliwość wyrzucenia przeciwnika za ring, dzięki czemu walka zawsze toczyć się będzie do upadłego. Wreszcie jest opcja zapisu gry.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 posiada dwie opcje wyświetlania grafiki i animacji: 30 i 60 klatek na sekundę. Wybierając wolniejszy wariant otrzymujemy grafikę niemal identyczną, jak w poprzednich dwóch częściach (tyle, że tekstury są lepsze), nato-

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

miast przy opcji 60–klatkowej znikają wszystkie tekstury i cieniowanie w czasie rzeczywistym, sama gra jest jednak bardziej płynna i czytelna. Wydaje mi się, że grafikę uproszczono w stosunku do poprzedniej części – backgroundy są mniej przejrzyste i sprawiają wrażenie doklejanych nieco na siłę.

W ferworze walki, gracz zwracać będzie uwagę na to, co dzieje się na pierwszym planie, a tam dzieje się naprawdę dużo. Muzyka i efekty dźwiękowe, jak zwykle u Japończyków stoją na wysokim poziomie i znakomicie pasują do rozgrywającej się na ekranie jatki.

Poprzez wyróżnienie dwóch trybów graficznych autorzy podzielili grę na dwa warianty, dając równe szanse miłośnikom nieskomplikowanej wymiany ciosów, jak i lubującym się w technice, combosach i długich pojedynkach, starym wyjadaczom. W wyniku tego BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 powinna trafić w gust zarówno wielbicieli serii, jak i zatwardziałych fanatyków TEKKEN 2. Do czasu, aż pojawi się konwersja TEKKEN 3, SOUL BLADE służy za wyznacznik według którego będę oceniać nowe mordobicia. I dlatego właśnie TOSHINDEN 3 dostaje szóstkę, nic więcej.

TAKARA, 1–2 graczy, ocena 6/10

swoistego rodzaju japońską ciekawostkę, raczej nie sądzę, aby gra została wydana w USA czy w Europie (w każdym razie fakt warto odnotować). Wszystkie postaci mają duże główki i małe ciałka, pokrzykują cienkimi głosikami i śmiesznie machają maleńkimi mieczykami. Japonia to dziwny kraj i jeszcze dziwniejszy rynek...

Gulash

BATTLE ARENA NITOSHINDEN (TOSHINDEN KIDS)

Developerzy z TAKARA pozazdrościli koncernowi SEGA wariacji na temat super–deformed pod nazwą VIRTUA FIGHTER KIDS i stworzyli własną grę z „KIDS" w nazwie, oczywiście bazującą na postaciach występujących w serii TOSHINDEN. Screeny z gry prezentujemy jako

Długo czekałem na tę grę. Wprawdzie konwersja na konsolę Saturn znajduje się w sprzedaży od przeszło pół roku, ale nie dotarła do Polski. Premiera wersji PC zapowiadana była już na grudzień 1996, jednak z powodów znanych wyłącznie insiderom w Acclaim, X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM uderza dopiero teraz. Uderza mocno, druzgocząc całą dwuwymiarową konkurencję, bo grę przygotowano starannie i z dbałością o szczegóły. W końcu to CAPCOM, mistrzowie drugiego wymiaru!

X–MANIA

Mutanci z X–MEN na całym świecie zyskali miliony zwolenników, regularnie dowiadujących się z komiksów o ich nowych przygodach. Oprócz komiksów w sprzedaży jest cała masa gadgetów związanych z bohaterami – od figurek i modeli do sklejania po koszulki i inne części garderoby. To nie pierwsza gra, w której występują bohaterowie X–MEN – wcześniej pojawiło się kilka tytułów na starsze kon-

COLOSSUS

Nazwisko: Piotr Nikolaievitch Rasputin
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 198cm / 227 kg
Nieprzyjaciele: Juggernaut, Shadow King, Marauders

[XM] Giant Swing	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Power Tackle	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Body Press	Dół+P (bicie leżącego)
[XA] Super Armor	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Super Dive	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

PSYLOCKE

Nazwisko: Elizabeth Braddock
Przynależność: dobra (X–MEN)
Wzrost / waga: 180cm / 70 kg
Nieprzyjaciele: Mandarin

[XM] PsiFlash	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] PsiBlade Spin	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Chouhatsu	START [F1 lub F2]
[XA] Ninjitsu	Dół – Dół Tył – Tył – P/K
[HX] PsiThrust	Dół – Dół Przód – Przód – P1/P2/P3

CYCLOPS

Nazwisko: Scott Summers
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 190cm / 79 kg
Nieprzyjaciele: Mr. Sinister, Magneto, Juggernaut

[XM] Optic Blast	Dół – Dół Przód – P
[XM] Gene Splice	Przód – Dół – Dół Przód – P
[XA] Leg Throw	Dół Tył – Dół – Dół Przód – K
[HX] Mega Optic Blast	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Control Beam	Dół – Dół Tył – Tył – P

SENTINEL

Nazwisko: nieznane
Przynależność: zły
Wzrost / waga: 6 metrów / 30 ton
Nieprzyjaciele: wszyscy mutanci

[XM] Rocket Punch	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Sentinel Force	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Body Press	Dół+P (bicie leżącego)
[XA] Flying	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Plasma Storm	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

ICEMAN

Nazwisko: Robert Drake
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 173cm / 66 kg
Nieprzyjaciele: Magneto, Juggernaut, Apocalypse

[XM] Ice Beam	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Ice Avalanche	P+K (P1+K1, P2+K2)
[XA] Ice Fist	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[HX] Arctic Attack	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

SILVER SAMURAI

Nazwisko: Kenichiro Harada
Przynależność: zły
Wzrost / waga: nieznane/nieznane
Nieprzyjaciele: Wolverine

[XM] Shuriken	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XA] Blink	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XA] Tohgi	Dół – Dół Tył – Tył – P1/P2/P3
[XA] Bushin	Dół – Dół Tył – K1+K2+K3
[HX] RaiMeiKen	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Triple Shuriken	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3

OMEGA RED

Nazwisko: Arkady Russovitch
Przynależność: zły
Wzrost / waga: 198cm / 136 kg
Nieprzyjaciele: X–MEN

[XM] Cardbonadium Coil	Dół – Dół Przód – Przód – P/K
[XM] Omega Strike	Dół – Dół Przód – Przód – K
[XM] Chouhatsu	K2 – P1 – Dół – K1 – P2
[XA] Death Factor	Coil – P
[XA] Energy Drain	Coil – K
[HX] Omega Destroyer	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

SPIRAL

Nazwisko: Rita
Przynależność: zła
Wzrost / waga: nieznane/nieznane
Nieprzyjaciele: X–MEN

[XM] Sword Toss	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Six–Hand Grapple	Dół – Góra – P
[XA] Sword Explosion	Dół – DółPrzód – Przód – K
[XA] Various Dances	Dół – Dół Tył – Tył – P1/P2/K1/K2/K3
[HX] Metamorphosis	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3

X-MEN™ CHILDREN OF THE ATOM

sole. X–MEN: COTA jest jednak pierwszym tradycyjnym mordobiciem z długiej linii produktów CAPCOM wpuszczającym do grona fighterów amerykańskich bohaterów – do tej pory przywilej ten zarezerwowany był wyłącznie dla postaci wykreowanych w Japonii. Automat X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM okazał się sporym sukcesem, szybko więc powstała kontynuacja w postaci MARVEL SUPER HEROES, w której wymieniono część bohaterów na nowych (np. Volverine vs Spider–Man, czy też Cyclops vs Captain America). Najnowszą grą jest debiutujący właśnie w salonach gier X–MEN vs STREET FIGHTER, czyli popularny w komiksach crossover dwóch światów.

LUDZIE SPOD ZNAKU X

W X–MEN: COTA występują trzy typy ciosów specjalnych. Pierwszy gatunek, zwany po prostu X– Moves to ciosy, które można wykonać w każdej chwili. Drugi – X–Abilities – staje się dostępny dopiero, gdy pasek mocy znajdujący się tuż pod licznikiem energii postaci wejdzie na drugi poziom mocy (2/3 całości). Ostatnia grupa ciosów, Hyper–X dostępna jest dopiero przy naładowanym na full pasku mocy (w rozpisce ciosów występują kolejno jako XM, XA i HX). Podobnie jak w każdej z gier CAPCOM występuje sześć przycisków fire (3 razy punch i 3 razy kick) oraz niezliczona ilość combosów, które nie są przeprogramowane (przeprogramowane = sucks!). Zapis P1+P2+P3 oznacza, że trzeba wcisnąć wszystkie trzy przyciski odpowiedzialne za ręce – zakupiony, przy okazji SAMURAI SPIRITS i FATAL FURY 3, joypad okaże się tu niezastąpiony. Jatka, która ma miejsce na ekranie, po prostu nie ma sobie równych – wszystkie ciosy specjalne wyglądają pięknie.

X-FILE

Na kompakcie znajdują się dwie wersje gry przeznaczone dla komputerów z 8 MB i 16 MB pamięci oraz specjalna wersja wyciskająca z PeCeta potężną porcję mocy – pracująca w 32 tysiącach kolorów na 16 MB pamięci. Gra działa w podwyższonej rozdzielczości 300x400, dokładnie odwzorowując popularny automat. Cała grafika w X–MEN: COTA została pieczołowicie przygotowana przez rysowników z firmy MARVEL. Animacja postaci wygląda doprawdy wspaniale, przebija nawet SAMURAI SPIRITS i STREET FIGHTER ALPHA 2. 30 klatek na sekundę, mogę się założyć!

Ekipa X–MEN, a w szczególności Logan (Wolverine) należą do moich ulubionych bohaterów komiksowych, tym bardziej cieszę się z ich doskonałego wejścia na ekrany monitorów. Gra X–MEN: CHILDREN OF THE ATOM z całą pewnością przypadnie do gustu fanatykom mordobić. Wydostający się z kompaktu miód wycieka każdym otworem komputera, bo X–MEN: COTA jest po prostu znakomitą konwersją doskonałej gry, w której komiksy firmy MARVEL ożywają na ekranie monitora.

Drążąc głęboko wersję BETA, nabrałem podejrzeń, które potem przerodziły się w pewność: X–MEN: COTA pracuje na napisanym specjalnie na PC emulatorze automatu CPS–2 (na którym hulają także STREET FIGHTER ALPHA i MARVEL SUPER HEROES). Czy trzeba coś dodawać? Panowie, szybciej z tymi konwersjami!!!

Gulash

Acclaim

DYSTRYBUTOR PC – CD Projekt CENA: –PP
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC DOS Min. Pentium 90, 8 MB RAM

OCENA: 8/10

STORM

Nazwisko: Ororo Munroe
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 180cm / 58 kg
Nieprzyjaciele: Shadow King, Brood

[XM] Typhoon:	Dół – Dół Przód – Przód – P
[XM] Lighting Attack	P+K (P1+K2, P2+K2)
[XA] Flying	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[XA] KazeOKoshi	Dół – Dół Tył – Tył – K1+K2+K3
[HX] Lighting Storm	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3
[HX] Hail Storm	Dół – Dół Przód – Przód – Start [F1 lub F2]

WOLVERINE

Nazwisko: Logan
Przynależność: dobry (X–MEN)
Wzrost / waga: 160cm / 88 kg
Nieprzyjaciele: Sabretooth, Silver Samurai

[XM] Tornado Claw	Przód – Dół – Dół Przód – P
[XM] Drill Claw	P+K (P1+K1, P2+K2)
[XM] Couhatsu	P1 – K2 – K2 – P3 – P2
[XA] Berserker Charge	Dół – Dół Tył – Tył – P1+P2+P3
[XA] Healing Factor	Dół – Dół Tył – Tył – K1+K2+K3
[HX] Berserker Barrage	Dół – Dół Przód – Przód – P1+P2+P3